PIXEL *mania*

ΜΙΑ ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PIXEL

ATARI & AMIGA



KING'S QUEST VI












MONKEY ISLAND II

King's Quest VI

&

Monkey Island II

Σας είχαμε υποσχεθεί ότι θα υποστηρίζαμε όσο μπορούσαμε την κατηγορία των RPGs και των adventures. Οι λύσεις, λοιπόν, του King's Quest VI και του Monkey Island II αποτελούν την εκπλήρωση της υπόσχεσής μας.

Για την υλοποίηση της παρούσας έκδοσης συνεργάστηκαν οι: Γιώργος Κακαλέτρης, Umberto Grelloni και ο Θ. Ραφτόπουλος.

Η σελιδοποίηση, η καλλιτεχνική επιμέλεια και η παραγωγή έγιναν από την εταιρία Print Xpress.













ISLE OF THE CROWN

Αρχικά, βρίσκεστε στην παραλία. Στα αριστερά σας υπάρχει ένα αντικείμενο, το οποίο γυαλίζει. Κάντε LOOK πάνω σε αυτό (Royal Insigna Ring). Τώρα, PICK UP ROYAL INSIGNA RING (+1/1). Στο δεξιό μέρος της οθόνης υπάρχει μια σανίδα. Με τη βοήθεια του HAND ICON, σηκώστε τη σανίδα. Κάτω από αυτή, υπάρχει ένα κουτί. Ανοίξτε το (+1/2). Μέσα θα βρείτε το Daventry Coin. Πάρτε το (+1/3). Τώρα, προχωρήστε βόρεια. Στη διχάλα προχωρήστε δεξιά. Βρίσκεστε στην οθόνη με το κάστρο. Πλησιάστε την είσοδο. Οι δύο φρουροί σάς απαγορεύουν την είσοδο. Κάντε TALK TO GUARD, TALK TO GUARD, TALK TO GUARD, GIVE DAVENTRY COIN TO GUARD, GIVE ROYAL INSIGNA RING TO GUARD (+3/6). Μόλις μπείτε στο κάστρο (+2/8), παρακολουθήστε με προσοχή όλους τους χαρακτήρες. Οταν βγείτε, προχωρήστε νότια. Βρίσκεστε στην οθόνη με τη διχάλα. Αυτή τη φορά, πάρτε τον αριστερό δρόμο. Στην οθόνη αυτή υπάρχουν δύο μαγαζιά. Μπείτε πρώτα μέσα στο Book Shop. Πλησιάστε τον καταστηματάρχη και TALK TO BOOK SHOP OWNER, TALK TO BOOK SHOP OWNER (+1/9), TALK TO

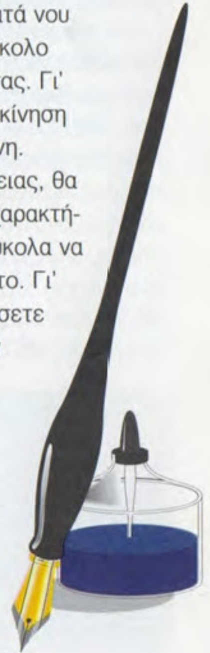




BOOK SHOP OWNER. Προχωρήστε στην πόρτα. Εκεί βρίσκεται ένα τραπεζάκι. Επάνω του υπάρχει ένα Boring Book. Με το HAND ICON πάρτε το (+1/10). Τώρα, όπως βλέπετε την οθόνη, στο πιο δεξιό ράφι θα βρείτε το LOVE POEM SHELF. Χρησιμοποιήστε το HAND ICON και πάρτε το BOOK OF BOEMS. Καθώς το διαβάζετε, πέφτει μια σελίδα στο πάτωμα (+1/11). Πάρτε την (+1/12). Τώρα, πλησιάστε τον BOOK STORE OWNER και με το HAND ICON κάντε κλικ στο Spell Book, το οποίο βρίσκεται στο γραφείο (+2/14). Βγείτε έξω από το μαγαζί. Προχωρήστε αριστερά. Παρακολουθήστε τι γίνεται με την κοπέλα. Οταν αυτή μπει μέσα στο σπίτι, συνεχίστε αριστερά.

Βρίσκεστε στην οθόνη με το καΐκι. Εδώ, ένας μικρός, που κάνει μπάνιο, σας καλεί να τον ακολουθήσετε. Προσοχή, γιατί θέλει το κακό σας (το μάτι του γυαλίζει). Αγνοήστε τον και προχωρήστε μέσα στο καΐκι. Στην πόρτα κάντε KNOCK DOOR, με τη βοήθεια του HAND ICON. Στον άνδρα που θα βγει, TALK TO MAN. Μπείτε μέσα (+2/16). Ξανά TALK TO MAN, TALK TO MAN, TALK TO MAN, TALK TO MAN, TALK TO MAN. Στο τραπέζι υπάρχει ένα λαγοπόδαρο. Πάρτε το, GET RABBIT'S FOOT (+1/17). Βγείτε έξω, κάνοντας κλικ με το HAND ICON στην πόρτα. Προχωρήστε βόρεια και μια δεξιά. Στο γέρο με τις λάμπες, TALK TO OLD MAN, TALK TO OLD MAN. Τώρα, μπείτε και πάλι στο Book Shop. Μέσα υπάρχει ένας CLOWN. Κάντε TALK TO BOOK SHOP OWNER, TALK TO CLOWN, SHOW ROYAL INSIGNA RING TO CLOWN (+4/21). Βγείτε έξω και μπείτε στο PAWN SHOP. Εδώ, TALK TO PAWN SHOP OWNER, GIVE INSIGNA RING TO PAWN

- Πρέπει πάντα να έχετε κατά νου ότι στο παιχνίδι το πιο εύκολο πράγμα είναι ο θάνατός σας. Γι' αυτόν το λόγο, κάθε σας κίνηση πρέπει να είναι μελετημένη.
- Στη διάρκεια της περιπέτειας, θα συναντήσετε διάφορους χαρακτήρες, οι οποίοι μπορούν εύκολα να σας οδηγήσουν στο θάνατο. Γι' αυτό, ποτέ μην ακολουθήσετε χαρακτήρες, τα μάτια των οποίων γυαλίζουν.
- Το παιχνίδι έχει ανοιχτή δομή και όχι γραμμική. Αυτό πρέπει να το θυμάστε καθ' όλη τη διάρκεια της περιπέτειας.





SHOP OWNER (+5/26) και σας δίνει το Magic Map. Τώρα, GIVE DAVENTRY COIN TO PAWN SHOP OWNER, διαλέξτε το WIND-UP NIGHTINGALE (+2/28). Πάνω από το γραφείο πάρτε μια μέντα, GET MINT (+1/29). Βγείτε έξω. Προχωρήστε αριστερά. Δείτε τι θα γίνει με την κοπέλα. Προχωρήστε και πάλι δεξιά. Ο PAWN SHOP OWNER πετάει κάποια αντικείμενα. Με τη βοήθεια του HAND ICON, αναζητήστε τα. Θα βρείτε ένα little ink bottle. Πάρτε το (+1/30). Προχωρήστε τώρα δεξιά.

Στη διχάλα, USE WIND-UP NITGHTINGALE (+3/34). Τώρα, προχωρήστε νότια. Βρίσκεστε στην παραλία. Εδώ, κάντε USE MAGIC MAP επάνω σας. Επιλέγοντας κάποιο από τα νησιά, αυτόματα θα βρεθείτε σε αυτό. Να θυμάστε ότι ο χάρτης λειτουργεί μόνο στην παραλία κάθε νησιού. Επειδή, όπως σας αναφέραμε, το παιχνίδι έχει ανοιχτή δομή, η διαδρομή που σας δίνουμε δεν είναι η μοναδική. Μπορείτε, αν θέλετε, να ακολουθήσετε κάποια δική σας.



Στο χάρτη επιλέξτε το ISLE OF THE SACRED MOUNTAIN (+1/35).

ISLE OF THE SACRED MOUNTAIN

Στην παραλία, αριστερά σας υπάρχει ένα λουλούδι (FLOWER OF STENCH), PICK UP FLOWER OF STENCH (+1/36). Στα δεξιά σας υπάρχει ένα μαύρο φτερό (BLACK FEATHER), PICK UP BLACK FEATHER (+1/37). Κάντε τώρα USE MAGIC MAP επάνω σας και επιλέξτε το ISLE OF WONDER.



ISLE OF WONDER

Κάντε LOOK AT OYSTER αριστερά σας. TALK TO OYSTER. Εχει πονόδοντο και δεν μπορεί να κοιμηθεί. Κάντε τώρα USE BORING BOOK TO OYSTER (+2/39). Οταν αυτό αρχίσει να ανοίγει το στόμα του, με τη βοήθεια του HAND ICON πάρτε μέσα από το στόμα του το PEARL (+1/40). Μέσα στη θάλασσα υπάρχει ένα αντικείμενο. Οταν το φέρει το ρεύμα κοντά στην ακτή, με τη βοήθεια του HAND ICON πάρτε το. GET PARTIAL SENTENCE (+1/41).

Προχωρήστε βόρεια. Ερχονται σε εσάς 5 GUARDIAN GNOME. Εδώ σώστε. Για να μπορέσετε να τα περάσετε, χωρίς να σας ρίξουν στη θάλασσα, θα πρέπει, ανάλογα με το χαρακτηριστικό που έχει το καθένα, να του δώσετε κάποιο αντικείμενο.

Ετσι, στο πρώτο, το Smell Gnome, χρησι-

μοποιήστε το FLOWER OF STENCH (+2/43). Στο δεύτερο, το Sound Gnome, χρησιμοποιήστε το WIND-UP NIGHTINGALE (+2/45). Στο τρίτο, το Taste Gnome, χρησιμοποιήστε τη μέντα (MINT) (+2/47). Στο τέταρτο, το Touch Gnome, χρησιμοποιήστε το RABBIT'S FOOT (+2/49). Στο πέμπτο, το Sight Gnome, χρησιμοποιήστε το INVISIBLE INK (+2/51). Φεύγουν. Προχωρήστε δεξιά. Στην οθόνη αυτή υπάρχει ένας ιστός αράχνης. Κάντε σε αυτόν LOOK. Αφού μιλήσετε με την αράχνη, με τη βοήθεια του HAND ICON κάντε κλικ στο κάτω μέρος του ιστού (+1/52). Αμέσως και χωρίς να χάσετε χρόνο, κάντε κλικ στο άνω μέρος του ιστού, επάνω στο χαρτί (+2/54). Διαβάζετε τη λέξη LOVE. Το χαρτί σάς το παίρνει ο αέρας.



Τώρα, στην πρώτη στοίβα από τα βιβλία κάντε κλικ με το HAND ICON. Θα βγει ο Bookworm. Μιλήστε μαζί του. Οταν τελειώσετε, φύγετε και πηγαίνετε στην παραλία. Χρησιμοποιήστε το μαγικό χάρτη επάνω σας και επιλέξτε το ISLE OF THE BEAST.

ISLE OF THE BEAST

Πάνω στο δέντρο της παραλίας, υπάρχει ένα πλάσμα (Dangling Participle). Κάντε TALK TO DANGLING PARTICIPLE και με το HAND ICON κάντε κλικ επάνω του. Ανοίξτε το INVENTORY σας και επιλέξτε το PARTIAL SENTENCE. Τώρα, κάντε USE PARTIAL SENTENCE TO DANGLING



PARTICIPLE (+2/56). Χρησιμοποιήστε και πάλι το χάρτη. Αυτή τη φορά επιλέξτε το ISLE OF WONDER.

ISLE OF WONDER

Προχωρήστε δεξιά. Κάντε κλικ με το HAND ICON στην πρώτη στοίβα βιβλίων. Μόλις βγει ο BOOKWORM, κάντε GIVE DANGLING PARTICIPLE TO BOOKWORM και σας δίνει το βιβλίο (+2/58). Ανοίξτε το RARE BOOK και διαβάστε το (+1/59).

Τώρα, προχωρήστε αριστερά και μια οθόνη βόρεια και μετά πάλι μια οθόνη αριστερά. Βρίσκεστε στον κήπο. Αριστερά σας βρίσκονται κάποια ICEBERG LETTUCE. Πάρτε ένα (+1/60). Τώρα, προχωρήστε δύο οθόνες νότια και θα βρεθείτε στην παραλία. Εδώ, χρησιμοποιήστε το μαγικό χάρτη και επιλέξτε το ISLE OF THE BEAST.

ISLE OF THE BEAST

Προχωρήστε βόρεια. Στο νερό που βράζει ρίξτε μέσα το LETTUCE, PUT ICEBERG IN







BOILING POND (+4/64). Περάστε απέναντι και στο κλαδί του δέντρου υπάρχει μια OLD HUNTER'S LUMP. Πάρτε την με τη βοήθεια του HAND ICON (+1/65). Προχωρήστε βόρεια. Στην οθόνη με τους κήπους, μην πλησιάσετε τους τοξότες. Δεξιά σας υπάρχει ένα τούβλο. PICK UP BRICK (+1/66). Προχωρήστε δύο οθόνες νότια και στην παραλία, USE MAGIC MAP. Επιλέξτε το ISLE OF THE CROWN.

ISLE OF THE CROWN

Προχωρήστε βόρεια και στη διχάλα αριστερά. Βρίσκεστε την οθόνη με τα μαγαζιά. Στην αριστερή έξοδο της οθόνης υπάρχει στον τοίχο μία ανακοίνωση. Διαβάστε την. Μπείτε μέσα στο BOOK SHOP. Αφού μιλήσετε με τον Jollo, πλησιάστε τον BOOK SHOP OWNER και TALK TO BOOK SHOP OWNER. Τώρα, GIVE RARE BOOK TO BOOK SHOP OWNER (+1/67) και σας δίνει το SPELL BOOK. Ανοίξτε το INVENTORY και διαβάστε το βιβλίο. Κατόπιν, βγείτε έξω.



Μπείτε τώρα στο PAWN SHOP.

Πλησιάστε τον καταστηματάρχη και TALK TO PAWN SHOP OWNER. Ανοίξτε το INVENTORY σας, πάρτε το pearl που βρήκατε στο Isle of Wonder και δώστε το σε αυτόν. Σας δίνει πίσω το δαχτυλίδι της οικογένειάς σας (Royal Insigna Ring) (+3/69). Ανοίξτε και πάλι το INVENTORY σας και επιλέξτε το WING-UP NIGHTINGALE. Δώστε το στον PAWN OWNER και από τα αντικείμενα πάρτε το φλάουτο (flute). Βγείτε από το



κατάστημα και προχωρήστε νότια και πάλι νότια. Θα βρεθείτε στην παραλία. Εκεί, USE MAGIC MAP και επιλέξτε το ISLE OF WONDER.

ISLE OF WONDER

Προχωρήστε μια οθόνη βόρεια. Στο δέντρο, που βρίσκεται στο βάλτο, θα δείτε ότι επάνω του υπάρχουν MILKBOTTLE. Πάρτε ένα (+1/70). Τώρα, προχωρήστε μια οθόνη αριστερά. Βρίσκεστε και πάλι στον

κήπο. Στην καρέκλα, που βρίσκεται στο βάθος δεξιά, υπάρχει ένα TEA CUP. GET TEA CUP (+1/71). Στον τοίχο υπάρχει το HOLE IN THE WALL. Πηγαίνετε και κάνετε LOOK σε αυτό. Στις ντοματιές υπάρχει μια χαλασμένη ντομάτα (η πιο σκούρα στο χρώμα). Πάρτε την (+1/72). Αριστερά από τις ντομάτες υπάρχουν τα Baby's Tears. Πλησιάστε τα. Πάρτε από το INVENTORY σας το MILKBOTTLE και δώστε το σε ένα από αυτά (+2/74). Τα άλλα αρχίζουν και κλαίνε. Πάρτε από το INVENTORY σας το Hunter's Lamp και με τη βοήθεια αυτού μαζέψτε τα δάκρυα (+1/75). Προχωρήστε νότια, στην οθόνη του βάλτου. Εδώ, πάρτε το TEA CUP από το INVENTORY και βάλτε το μέσα στο βάλτο. Πάρτε την ντομάτα από το INVENTORY σας και πλησιάστε το Bump on Log. Τώρα, TALK TO BUMP ON LOG, GIVE TOMATO TO BUMP ON LOG (+3/78). Μετά από τη σκηνή με τη λάσπη, ανοίξτε το INVENTORY σας και πάρτε το TEA CUP. Με αυτό πάρτε τη λάσπη, που βρίσκεται πάνω στο BUMP ON LOG (+1/79). Προχωρήστε αριστερά. Στον κήπο, όπως είδατε πριν, τα λουλούδια κάνουν επίθεση, όταν νομίζουν ότι βρίσκονται σε κίνδυνο. Ανοίξτε το INVENTORY σας και πάρτε το φλάουτο. Κάντε τώρα κλικ το φλάουτο επάνω σας (+2/81). Οταν σταματήσετε να παίζετε, τα λουλούδια θα συνεχίσουν να χορεύουν. Αμέσως και χωρίς να χάσετε χρόνο, με τη βοήθεια του HAND ICON



πάρτε το HOLE IN THE WALL (+1/81). Τώρα, ανοίξτε την πόρτα μπροστά σας και κάντε TALK στα άλογα που βλέπετε. Αφού παρακολουθήσετε τη σκηνή με τις βασίλισσες, πάρτε το RED SCARF (+2/83). Τώρα φύγετε. Προχωρήστε νότια, ξανά νότια και στην παραλία, USE MAGIC MAP. Επιλέξτε το ISLE OF THE CROWN.



ISLE OF THE CROWN

Προχωρήστε βόρεια και στη διχάλα αριστερά. Μπείτε μέσα στο PAWN SHOP. Τώρα, TALK TO PAWN SHOP OWNER, GIVE FLUTE TO PAWN SHOP OWNER και πάρτε το tinder box. Φύγετε. Προχωρήστε νότια και στην παραλία, USE MAGIC MAP. Επιλέξτε το ISLE OF THE SACRED MOUNTAIN.

ISLE THE OF THE SACRED MOUNTAIN

Σώστε τη θέση σας. Πλησιάστε το βράχο και κάντε LOOK σε αυτόν. Βλέπετε την επι-





γραφή: "IGNORANCE KILLS WISDOM ELEVATES". Από κάθε λέξη επιλέξτε με τη σειρά τα γράμματα R - I- S - E (+1/84). Με προσοχή ανεβείτε επάνω. Μόλις φτάσετε στο άλλο puzzle, κάντε LOOK στο βράχο. Εδώ, με τη βοήθεια του manual θα πρέπει να βρείτε τα σύμβολα, που αντιστοιχούν για να σχηματίσετε τη λέξη S - O - A - R (+1/85). Ανεβείτε με προσοχή. Σώστε τη θέση σας. Στο επόμενο puzzle, κάντε LOOK στο βράχο. Εδώ, επιλέξτε με προσοχή, πρώτα τον τέταρτο κύκλο, μετά τον πρώτο κύκλο και κατόπιν το δεύτερο κύκλο (+1/86). Με προσοχή πηγαίνετε στο επόμενο puzzle.

Στο τέταρτο puzzle, με τη βοήθεια του manual επιλέξτε τα σύμβολα, που αντιστοιχούν στα Azure, Caterpillar, Tranquillity και Air (+1/87). Με προσοχή πηγαίνετε στο επόμενο puzzle.

Στο πέμπτο puzzle, υπάρχει η πρόταση "ALL SILENT CRY THE NOBLE BOULDERS". Επιλέξτε με τη σειρά τα γράμματα A - S - C - E - N - D (+1/88). Ανεβείτε

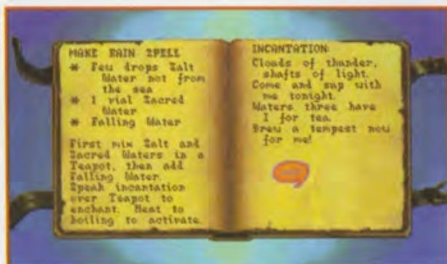


επάνω. Επιτέλους, τέρμα τα puzzles. Επάνω θα συναντήσετε μια γριά. Μην την ακολουθήσετε. Προσέξτε, γιατί τα μάτια της γυαλίζουν. Μόλις "γίνει καπνός", μπείτε μέσα στη σπηλιά με τη βοήθεια του HAND ICON. H σπηλιά είναι σκοτεινή. Ανοίξτε το inventory σας και χρησιμοποιήστε το tinder box (+3/91). Προχωρήστε δεξιά και μπείτε μέσα στο άνοιγμα που υπάρχει, με τη βοήθεια του HAND ICON. Βρίσκεστε σε άλλο δωμάτιο-χώρο. Στο σημείο όπου υπάρχει φως, βρίσκεται ένα Peppermint Leaves. Πάρτε το, GET PEPPERMINT LEAVES (+1/92). Βγείτε έξω, ακολουθώντας την ίδια διαδρομή όπως ήρθατε. Οταν βγείτε έξω, προχωρήστε βόρεια. Αφού δείτε όλες τις σκηνές, ετοιμαστείτε ψυχολογικά για να μπείτε στις κατακόμβες.

CATACOMBS

Αφού μπείτε στις κατακόμβες, για να μπορέσετε να βγείτε ζωντανοί από αυτές, θα πρέπει να έχετε μαζί σας τα εξής αντικείμενα: RED SCARF, HOLE IN THE WALL, BRICK και TINDER BOX.

Ξεκινώντας, αρχικά θα πρέπει να πάτε στο σημείο B (βλέπε χάρτη στο 1ο επίπεδο). Για να φτάσετε εκεί, προχωρήστε δύο οθόνες βόρεια, δύο δεξιά, μία βόρεια. Εδώ, θα βρείτε ένα δωμάτιο με σκελετούς. Στο έδαφος υπάρχει μια νεκροκεφαλή, GET SKULL (+1/93). Φύγετε από το σημείο B και πηγαίνετε στο σημείο A (μία οθόνη νότια, δύο αριστερά, μία βόρεια, μία αριστερά). Σώστε τη θέση σας. Βρίσκεστε στο Spike Maze. Εδώ, θα πρέπει, πατώντας στα σωστά τετράγωνα, να φτάσετε στην πόρτα αριστερά (βλέπε σχήμα A). Ετσι όπως βλέπετε την οθόνη, προχωρήστε βόρεια, νοτιοανατολικά, ξανά νοτιοανατολικά, βόρεια, ξανά βόρεια, βορειοανατολικά, νοτιοανατολικά, νότια και έξω (+3/96). Αφού βγείτε από το δωμάτιο A





(Spike Maze), πηγαίνετε στο σημείο Γ (μία οθόνη βόρεια). Στον τοίχο υπάρχει μια ασπίδα, GET SHIELD (+1/97). Πηγαίνετε τώρα στο σημείο Δ (τρεις οθόνες βόρεια, δύο αριστερά). Εδώ, σε ένα σκελετό θα βρείτε στη θέση των ματιών δύο νομίσματα. GET COIN



(+1/98). Επόμενο σημείο που θα πρέπει να πάτε είναι το Ε (δύο οθόνες δεξιά, μία νότια, μία δεξιά). Εδώ είναι το Crushing Ceiling. Το ταβάνι αρχίζει να κατεβαίνει και οι πόρτες κλείνουν. Ανοίξτε γρήγορα το INVENTORY, πάρτε το τούβλο και αμέσως THROW BRICK IN GEARS OF THE MACHINE (+2/100). Αφού βγείτε από τη δεξιά πόρτα, πηγαίνετε στο σημείο Ζ (μία δεξιά, μία βόρεια, μία δεξιά). Εδώ, το πάτωμα ανοίγει και βρίσκεστε στο 2ο επίπεδο των κατακομβών.

Το δωμάτιο είναι σκοτεινό. Χρησιμοποιήστε από το INVENTORY το TINDER BOX (+2/102) (βλέπε χάρτη στο 2ο επίπεδο).

Θα πρέπει πρώτα να πάτε στο δωμάτιο Α (πέντε οθόνες αριστερά, δύο οθόνες νότια, μία δεξιά). Εδώ, στον τοίχο που βρίσκεται δεξιά, κάντε USE HOLE IN THE WALL ON WALL (+1/103) και βάζετε το HOLE στον τοίχο. Αμέσως μετά, LOOK ON HOLE IN THE WALL (+1/104). Δείτε τι κάνει ο Μινώταυρος στον τοίχο. Τώρα και χωρίς να χάσετε χρόνο, πηγαίνετε στο σημείο Β (τρεις οθόνες αριστερά, δύο νότια, μία δεξιά, μία νότια, δύο δεξιά, μία βόρεια, μία δεξιά, δύο βόρεια). Βρίσκεστε στο δωμάτιο που είδατε από το (Level 2, B) HOLE IN THE WALL. Πλησιάστε την ταπετσαρία και κάντε κλικ πάνω σε αυτή με το HAND ICON. Ο μυστικός δρόμος ανοίγει. Σώστε τη θέση σας και μπείτε μέσα (+1/105).

Χωρίς να χάσετε χρόνο, πλησιάστε τη φωτιά και USE RED SCARF ON MINOTAUR (+3/108). Τελικά, αφού την ελευθερώσετε και παρακολουθήσετε όλες τις σκηνές, θα βρεθείτε στην παραλία του ISLE OF THE SACRED MOUNTAIN (+6/114). Τώρα, USE MAGIC MAP και επιλέξτε το ISLE OF THE MISTS.

ISLE OF THE MISTS

Προχωρήστε μια οθόνη αριστερά. Στο χωριό θα πρέπει αρχικά να πάρετε το τσεκούρι, που βρίσκεται δεξιά στο δέντρο. GET SKYTHE (+1/115). Κατόπιν, πάρτε ένα lump coal από τη σβησμένη φωτιά. GET LUMP COAL (+1/116). Πηγαίνετε και πάλι στην παραλία, USE MAGIC MAP και επιλέξτε το ISLE OF THE BEAST.



ISLE OF THE BEAST

Προχωρήστε βόρεια και άλλη μια οθόνη βόρεια. Οταν φτάσετε στην οθόνη με το άγαλμα τοξότης, USE SHIELD WITH STONE ARCHER (+3/119). Οταν τον εξουδετερώσετε, μπείτε μέσα και πάρτε ένα WHITE ROSE (+1/120). Στο φράχτη που δημιουργήθηκε, κάντε USE SKYTHE WITH ROSE BUSHES (+3/123). Προχωρήστε μέσα. Παρακολουθήστε με προσοχή τη συζήτηση με το Beast. Σας δίνει ένα δαχτυλίδι (+4/124). Αμέσως και χωρίς να χάσετε χρόνο, πηγαίνετε στην παραλία του νησιού. Εδώ, USE MAGIC MAP και επιλέξτε το ISLE OF THE CROWN.

ISLE OF THE CROWN

Προχωρήστε μια οθόνη βόρεια. Στη διχάλα κατευθυνθείτε αριστερά και ακόμα μια οθόνη αριστερά. Θα δείτε την κοπέλα. Εδώ, TALK TO GIRL, GIVE WHITE ROSE TO GIRL (+2/126), GIVE RING TO GIRL (+2/128). Σας ακολουθεί και πηγαίνετε αυτόματα στο ISLE OF THE BEAST. Αφού παρακολουθήσετε τις σκηνές της μεταμόρφωσης, η κοπέλα θα σας δώσει τα παλιά της ρούχα και το τέρας τον καθρέφτη (+2/130). Οταν φύγουν, ανοίξτε το INVENTORY σας και επιλέξτε το Oracle's Vial with Sacred Water και βάλτε το μέσα στο Hunter's Lamp (+1/131). Τώρα, πάρτε το HUNTER'S LUMP και βάλτε το μέσα στο σιντριβάνι. Θα πάρετε το Falling Water, που χρειάζεστε για το μαγικό "Rain Spell" (+1/132). Φύγετε. Στην οθόνη με το άγαλμα του τοξότη, πάρτε ακόμα ένα WHITE ROSE. Προχωρήστε και πηγαίνετε στην παραλία. Εδώ, USE MAGIC MAP και επιλέξτε το ISLE OF WONDER.



ISLE OF WONDER

Προχωρήστε βόρεια, μία οθόνη αριστερά. Βρίσκεστε για μια ακόμα φορά στον κήπο. Πάνω στο τραπεζάκι υπάρχει ένα μπουκαλάκι. Κάντε LOOK BOTTLE, GET "DRINK ME" POSITION (+1/133). Μπείτε τώρα στο Chessboard. Οταν έρθουν οι βασίλισσες, κάντε GIVE LUMP OF COAL TO WHITE QUEEN (+1/134).

Προχωρήστε και πηγαίνετε στην παραλία. Ανοίξτε το Inventory σας και κάντε κλικ με το HAND ICON στα ρούχα που σας έδωσε το κορίτσι. Θα βρείτε μια τρίχα (+1/135).

Ανοίξτε τώρα και πάλι το Inventory σας και επιλέξτε το Spell Book. Πηγαίνετε στη σελίδα με το RAIN SPELL και κάντε CAST (+3/136). Τώρα, κάντε USE MAGIC MAP και επιλέξτε το ISLE OF THE MYST.

ISLE OF THE MYST

Οταν φτάνετε, σας συλλαμβάνουν. Παρακολουθήστε τι θα γίνει. Το Rain Spell θα λειτουργήσει και θα αρχίσει να βρέχει. Οταν στην οθόνη μείνετε μόνοι σας, κάντε USE SKULL IN EMBERS (+3/141). Πηγαίνετε

στην παραλία και ανοίξτε το Inventory σας. Επιλέξτε το STRAND OF HAIR και βάλτε το μέσα στο SKULL WITH HOT EMBERS (+1/142). Κατόπιν, βάλτε το αυγό μέσα στο SKULL WITH HOT EMBERS (+2/143). Επιλέξτε τώρα το MAGIC MAP και επιλέξτε το ISLE OF THE SACRED MOUNTAIN.

ISLE OF THE SACRED MOUNTAIN

Πηγαίνετε στην είσοδο των κατακομβών. Εδώ υπάρχει ένα μαύρο άλογο. Ανοίξτε το INVENTORY σας και χρησιμοποιήστε το SPELL BOOK. Πηγαίνετε στη σελίδα με το "Charming a Creature of the Night Spell" και κάντε Cast. Αφού δείτε τη σκηνή, όπου τελι-



κά καβαλάτε το μαύρο άλογο, θα βρεθείτε στο REALM OF THE DEAD (+5/148).

REALM OF THE DEAD

Καταρχήν, θα πρέπει να προσέξετε να μη σας ακουμπήσουν τα zombies, διότι θα χάσετε. Στην πρώτη οθόνη κάντε TALK στον King Caliphan και στην Queen Alaria. Η QUEEN θα σας δώσει GHOSTLY TICKETS (+1/49). Προχωρήστε δεξιά.

Στη Mother Ghost κάντε TALK και θα σας δώσει το HANDKERCHIEF (+1/150). Προχωρήστε βόρεια.

Γνωστή οθόνη, αν έχετε χάσει. Εδώ θα πρέπει να πάρετε το κλειδί από τον Key Master. Δεξιά σας υπάρχει ένα Bone



Xylophone. Με τη βοήθεια του HAND ICON, παίξτε (+2/152). Οταν ο χορός φτάσει στο τέλος, πάρτε το κλειδί από το έδαφος, GET SKELETON KEY (+1/153). Προχωρήστε και στον DOOR MASTER κάντε GIVE TICKET TO DOOR MASTER (+3/156). Προχωρήστε προς τα μέσα.

Στην οθόνη αυτή, στα δεξιά σας υπάρχει ένας νεκρός ιππότης. Κάντε σε αυτόν LOOK και GET GAUNTLET (+1/157).

Προχωρήστε με μεγάλη προσοχή προς την επόμενη οθόνη. Εδώ θα βρείτε τον Charon. Προτού του μιλήσετε, ανοίξτε το INVENTORY σας και πάρτε το TEA CUP. Με αυτό, πάρτε λίγο νερό από το River Styx (+1/158). Τώρα, πλησιάστε τον Charon και TALK TO CHARON, GIVE TWO COIN TO CHARON (+3/161). Οταν φτάσετε στην οθόνη με την πόρτα, σώστε τη θέση σας. Πλησιάστε την πόρτα, όχι όμως πολύ κοντά, και με το HAND ICON κάντε κλικ πάνω σε αυτήν. Στο άνοιγμα που θα σας βάλει η πόρτα, απαντήστε με τα γράμματα L - O - V







- E (+3/164). Η πόρτα ανοίγει. Μπείτε μέσα. Βρίσκεστε στην οθόνη με το LORD OF THE DEAD. Πλησιάστε το LORD και GIVE GAUNTLET TO LORD OF THE DEAD (+2/166), USE MIRROR TO LORD OF THE DEAD (+4/170). Παρακολουθήστε όλες τις σκηνές. Μόλις τελειώσουν, θα βρεθείτε στο ISLE OF THE CROWN.

ISLE OF THE CROWN

Προχωρήστε βόρεια και στη διχάλα αριστερά. Μπείτε μέσα στο PAWN SHOP. Εδώ θα βρείτε το γέρο που φοράει μαύρα. Πηγαίνετε δίπλα του και ανοίξτε το INVENTORY σας. Επιλέξτε το μπουκαλάκι "DRINK ME" και κάντε το κλικ επάνω σας (+3/173). Δείτε τι θα γίνει. Οταν επανέλθετε, πλησιάστε τον καταστηματάρχη και TALK TO PAWN OWNER, αμέσως μετά GIVE TINDER BOX TO PAWN OWNER και επιλέξτε το πινέλο. Βγείτε έξω. Πλησιάστε το γέρο με τις λάμπες και TALK TO OLD MAN. Δώστε του το OLD HUNTER'S LUMP και επιλέξτε ένα WMP, παρόμοιο με αυτό που είδατε στην προηγούμενη σκηνή (με το τζίνι, αυτό με το μπλε χρώμα) (+1/174).

Πηγαίνετε τώρα μια οθόνη δεξιά και στη διχάλα δεξιά. Βρίσκεστε στην κεντρική του κάστρου. Προχωρήστε αριστερά. Εδώ, ανοίξτε το INVENTORY σας και επιλέξτε το BLACK FEATHER. Με αυτό, κάντε κλικ στο TEA CUP (+1/175). Επιλέξτε τώρα το πινέλο από το INVENTORY και κάντε με αυτό στον τοίχο (+1/176). Τώρα, ανοίξτε το INVENTORY και χρησιμοποιήστε το SPELL BOOK. Επιλέξτε τη σελίδα με το PAINT SPELL και κάντε CAST.

Μια μαγική πόρτα ανοίγει. Μπείτε μέσα (+2/181). Βρίσκεστε μέσα στο κτίριο. Μπροστά σας υπάρχουν τρεις πόρτες. Μπείτε στη μεσαία. Μέσα στο μπουντρούμι θα συναντήσετε το αγόρι-φάντασμα. Κάντε TALK TO GHOST BOY, GIVE GHOST HANDKERCHIEF TO GHOST BOY (+3/184). Βγείτε έξω. Στους διαδρόμους θα πρέπει να προσέχετε, διότι, αν σας συλλάβουν, θα βρεθείτε σε μπουντρούμι. Εχετε περιθώριο μέχρι 3 φορές και την τέταρτη χάνετε. Αν μπείτε σε μπουντρούμι, την πρώτη φορά θα σας βγάλει ο Jollo, τη δεύτερη το αγόρι-φάντασμα και την τρίτη πρέπει να χρησιμοποιήσετε το SKELETON KEY.

Προχωρήστε βόρεια και στο τέλος του διαδρόμου δεξιά και άλλη μια οθόνη δεξιά. Στην πόρτα, που βρίσκεται δεξιά, μπείτε μέσα. Είναι το δωμάτιο του Jollo. Εδώ, TALK TO JOLLO, GIVE LUMP TO JOLLO (+3/187). Βγείτε έξω. Προχωρήστε βόρεια και στο τέλος του διαδρόμου αριστερά και ακόμα μια οθόνη αριστερά. Εδώ υπάρχει μια πανοπλία. Με τη βοήθεια του HAND ICON, κάντε κλικ στην πανοπλία (+3/190). Ανοίγει μια μυστική είσοδος. Μπείτε μέσα. Στο δεξιό τοίχο υπάρχει ένα άνοιγμα. Κάντε κλικ με το EXE ICON

σε αυτό (+1/191). Χρησιμοποιήστε τις σκάλες και πηγαίνετε στον επόμενο όροφο. Και εδώ υπάρχει ένα άνοιγμα. Κάντε LOOK σε αυτό. Βλέπετε την Cassima. Κάντε TALK TO CASSIMA (+1/192). Δώστε της γρήγορα το DAGGER, GIVE DAGGER TO CASSIMA (+3/195). Προχωρήστε αριστερά και στο άνοιγμα που θα βρείτε, LOOK (+1/196). Προχωρήστε ευθεία. Αριστερά σας υπάρχει μια μυστική πόρτα, OPEN DOOR και μπείτε μέσα.

Βρίσκεστε στο δωμάτιο του Vizier. Πάνω στο τραπεζάκι υπάρχει ένα EBONY BOX. Ανοίξτε το και READ NOTE (+1/197). Στο TRUNK που υπάρχει, κάντε LOOK AT TRUNK, USE SKELETON KEY WITH TRUNK (+1/198), GET LETTER (+1/199). Μπείτε και πάλι στην ντουλάπα. Φύγετε από τους μυστικούς διαδρόμους και βγείτε και πάλι στην πανοπλία.

Προχωρήστε αριστερά και νότια. Στην πόρτα, που βρίσκεται αριστερά σας και η οποία δεν ανοίγει, TALK TO DOOR, επιλέξτε τα γράμματα A - L - I - Z - E - B -U (+2/201). Μπείτε μέσα στο STOREROOM και με το HAND ICON βγάλτε το σεντόνι από το τραπέζι. Τώρα, LOOK AT TABLE (+2/203). Βγείτε έξω. Σώστε τη θέση σας, γιατί ο χώρος έχει γεμίσει φρουρούς. Προχωρήστε νότια και στο τέλος του διαδρόμου δεξιά. Εδώ περιμένετε, ωσότου ανοίξει η πόρτα, που βρίσκεται από πάνω σας. Οταν ανοίξει, προχωρήστε αμέσως προς τις σκάλες. Οταν κλείσει, ανεβείτε τις σκάλες. Μετά από μερικά δευτερόλεπτα, ανοίξτε την πόρτα. Στο Captain Saladin, GIVE LETTER TO CAPTAIN SALADIN (+3/206). Μπαίνετε μέσα στην τελετή και κάνετε TALK TO CASSIMA. Παρακολουθήστε τι θα γίνει (+5/211). Οταν το GENIE αρχίζει να χτυπάει τον κόσμο, αγνοήστε το και ακολουθήστε τον Vizier.

Οταν φτάσετε στην οθόνη με την CASSIMA, θα εμφανιστεί ο Jollo και θα σας δείξει τη LUMP (+1/112). Ανοίξτε γρήγορα το INVENTORY και επιλέξτε το LUMP. Με αυτό, κάντε κλικ πάνω στο GENIE (+5/217). Μόλις ο Vizier πάρει το ξίφος, πάρτε το SWORD από τον τοίχο (+1/218). Κάντε κλικ το SWORD επάνω στον Vizier (+1/219). Οταν η CASSIMA καρφώσει το DAGGER στον Vizier, κάντε γρήγορα κλικ το SWORD επάνω στον Vizier.

Παρακολουθήστε το φινάλε (+5/224).

2ο Φινάλε
KING'S QUEST VI

Το παιχνίδι, όπως αναφέραμε και στην αρχή, είναι ανοικτής δομής. Ετσι, εκτός από το βασικό φινάλε που σας παρουσιάσαμε, διαθέτει και ένα δεύτερο διαφορετικό φινάλε. Βέβαια, αν επιλέξετε να παίξετε το δεύτερο φινάλε, δεν θα μπορέσετε να δείτε για δεύτερη φορά το Isle of the Mists (την τελε-







τή που γίνεται στο νησί), να καβαλικέψετε το μαύρο άλογο και, κατά συνέπεια, δεν θα μπορέσετε να πάτε στο Realm of the Dead. Οπως αντιλαμβάνεστε, επιλέγοντας το δεύτερο φινάλε χάνετε ένα μεγάλο τμήμα της περιπέτειας και οι πόντοι που τελικά θα συγκεντρώσετε θα είναι ελάχιστοι. Εμείς σας προτείνουμε να δοκιμάσετε να παίξετε και τα δύο φινάλε.

Ας δούμε όμως από ποιο σημείο μπορείτε να ενεργοποιήσετε το δεύτερο φινάλε.

Βασική προϋπόθεση για την ενεργοποίηση του δεύτερου φινάλε είναι να έχετε υπό την κατοχή σας τα ρούχα της κοπέλας ακέραια, ώστε να μπορέσετε να μπείτε στο κάστρο.

Ετσι, από την προαναφερθείσα λύση βρείτε το σημείο όπου η White Queen, στο Chessboard (Isle of Wonder), σας δίνει το Spoiled Egg (135). Από εδώ και πέρα κάντε τα εξής: Πηγαίνετε στην παραλία και USE MAGIC MAP. Επιλέξτε το Isle of the Crown. Μόλις φθάσετε στην παραλία, προχωρήστε βόρεια και στη διχάλα αριστερά. Βρίσκεστε



στην οθόνη με τα μαγαζιά. Μπείτε μέσα στο Pawn Shop. Εδώ βρίσκεται ο γέρος, που είναι ντυμένος στα μαύρα. Πλησιάστε τον και ανοίξτε το inventory σας. Επιλέξτε το μπουκαλάκι "Drink Me" και κάντε το κλικ επάνω σας (+3/138). Παρακολουθήστε τι θα γίνει. Οταν τελειώσουν όλες οι σκηνές και επανέλθετε στη φυσιολογική σας κατάσταση, αλλάξτε το Tinder Box, που έχετε, με το Wind-Up Nightingale. Βγείτε έξω από το μαγαζί. Πλησιάστε το γέρο με τις λάμπες. Αλλάξτε τη λάμπα σας με μία από τις δικές του (αυτή που είδατε στην προηγούμενη σκηνή - να μοιάζει με αυτήν του genie) (+1/139). Προχωρήστε τώρα δεξιά και στη διχάλα δεξιά. Βρίσκεστε μπροστά στο κάστρο.



Βλέπετε ότι μέσα σε αυτό μπαίνουν γυναίκες για να καθαρίσουν. Μόλις οι γυναίκες μπουν μέσα, μπείτε στη σκοπιά που βρίσκεται δεξιά σας και επιλέξτε από το inventory σας τα γυναικεία ρούχα που έχετε. Ντύνεστε γυναίκα (+4/143). Μπείτε τώρα μέσα στο κάστρο. Οταν κρύψετε τα ρούχα σας, προχωρήστε πάνω στις σκάλες, από την αριστερή πλευρά όμως. Εδώ θα πρέπει να σώσετε τη θέση σας. Σε αυτή την οθόνη υπάρχουν δύο φρουροί, οι οποίοι διανύουν μια συγκεκριμένη διαδρομή. Στο μέσο του διαδρόμου, απέναντι από την πρώτη πόρτα, υπάρχει ένας μικρός χώρος με μια κολόνα και έναν πίνακα.





Μόλις οι φρουροί βρεθούν στο τέλος του διαδρόμου, προχωρήστε γρήγορα προς αυτόν το χώρο. Οταν η οθόνη αλλάξει και δείχνει αυτόν το χώρο, κάντε κλικ με το Hand icon στην κολόνα. Κρύβεστε. Περιμένετε ώσπου οι φρουροί να περάσουν μία φορά προς τα επάνω και μία προς τα κάτω. Οταν γίνει αυτό, βγείτε έξω από το χώρο.

Βρίσκεστε στο διάδρομο. Γρήγορα και χωρίς να χάσετε χρόνο τοποθετήστε το Wind-Up Nightingale στο διάδρομο (+4/147). Προχωρήστε και πάλι μέσα στο χώρο και κρυφτείτε στην κολόνα (+2/149). Οι φρουροί θα βρουν το Nightingale και θα φύγουν. Θα επιστρέψουν όμως γρήγορα. Ο διάδρομος θα είναι ελεύθερος για λίγο. Ετσι, κάντε αμέσως κλικ με το Hand icon στον πίνακα (+3/152). Πίσω από αυτόν θα βρείτε ένα καρφί, GET NAIL (+1/153). Βγείτε έξω από αυτή την οθόνη. Πηγαίνετε στην πρώτη πόρτα και LOOK AT KEY HOLE, OPEN DOOR. Μέσα πλησιάστε το Ebony Box που βρίσκεται στο τραπεζάκι και OPEN EBONY BOX, READ NOTE (+1/154).

Πλησιάστε τώρα το Trunk και OPEN TRUNK. Είναι κλειδωμένο. Κάντε USE NAIL IN TRUNK (+1/155), GET LETTER (+1/156). Βγείτε έξω από το δωμάτιο και πηγαίνετε να τοποθετήστε το καρφί και τον πίνακα στη θέση του. Βγείτε και πάλι από το χώρο και προχωρήστε βόρεια και στο τέλος του διαδρόμου δεξιά. Στην πόρτα TALK TO DOOR (+1/157), GIVE DAGGER (+3/160). Πηγαίνετε και πάλι στο χώρο με τον πίνακα. Κρυφτείτε στην κολόνα. Οταν οι φρουροί περάσουν προς τα κάτω, βγείτε και προχωρήστε νότια. Θα βγείτε και πάλι στην πρώτη οθόνη του κάστρου. Οταν πλησιάσετε τις δύο πόρτες, θα βγει ο Captain Saladin. Δώστε σε αυτόν τα γράμματα που βρήκατε (+3/163). Στην τελετή, TALK TO CASSIMA και αμέσως μετά τις κινηματογραφικές σκηνές USE MAGIC MIRROR TO CASSIMA (+3/166). Τελικά, δεν είναι η Cassima αλλά το Genie. Ο Vizier φεύγει. Ακολουθήστε τον. Θα φτάσετε στο δωμάτιο όπου βρίσκεται η πραγματική Cassima. Εδώ, στο Genie κάντε USE PEPPERMINT LEAVES TO GENIE (+1/167).

Τώρα, όταν ο Vizier βγάλει το σπαθί του, πάρτε από τον τοίχο το σπαθί, GET HEAVY SWORD (+1/168). Αμέσως κάντε κλικ με αυτό επάνω του (+1/169). Αρχίζει μια φοβερή μάχη. Τη στιγμή που η Cassima θα καρφώσει το Dagger στην πλάτη του Vizier, κάντε με το σπαθί σας κλικ στον Vizier (+5/174).



Το παιχνίδι τελείωσε. Παρακολουθήστε το δεύτερο φινάλε.



Μέχρι σήμερα έχουμε δεχτεί πολύ μεγάλο αριθμό τηλεφωνημάτων, μέσω των οποίων ζητάτε λύσεις συγκεκριμένων παλαιότερων τίτλων. Ενας από αυτούς είναι και το Secret of the Monkey Island II, το οποίο παρουσιάζουμε βήμα προς βήμα σε αυτό το τεύχος τού PixelMania αφού μας δίνεται η ευκαιρία λόγω της μικρής καλοκαιρινής παραγωγής adventures. Θυμηθείτε σε όλο το παιχνίδι ότι το πλήκτρο F5 εμφανίζει το παράθυρο για την αποθήκευση της θέσης σας (save game), ενώ το ESC παρακάμπτει κάποια μέρη του παιχνιδιού, στα οποία δεν μπορεί να επιδράσει ο παίκτης.

Μέρος 1ο: The Largo Embargo

Ξεκινάτε πάνω στη γέφυρα. Κινείστε προς κάποια κατεύθυνση και σας πιάνει ο Largo, ο οποίος σας παίρνει όλα τα υπάρχοντα. Αμέσως μετά από την πινακίδα παίρνετε το φτυάρι (PICK UP SIGN) και φεύγετε δεξιά. Από εδώ θα μπορείτε να έρχεστε στο χάρτη του νησιού. Πηγαίνετε στο βάλτο (SWAMP) και χρησιμοποιήστε το φέρετρο. Κάντε κουπί συνεχώς δεξιά και μπείτε στο "κρανίο", την κρυψώνα της ιέρειας. Μόλις μπείτε μέσα, ψάξτε πάνω στο τραπέζι και πάρτε την κλωστή, ενώ από τα ράφια πάρτε το μπουκάλι με το Ashes - 2 - Life. Αμέσως μεταφέρεστε στην ιέρεια, με την οποία μιλάτε. Εκείνη σας δίνει περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτό. Μιλήστε της για τον Largo και το πώς θα κατασκευάσετε μια κούκλα voodoo γι' αυτόν. Η Mojo Voodoo θα σας ζητήσει τέσσερα συστατικά. Τώρα φύγετε και, χρησιμοποιώντας το φέρετρο, επι-





στρέψτε στην ακτή και από εκεί στο χάρτη. Το επόμενο μέρος που θα πρέπει να επισκεφτείτε είναι το νεκροταφείο. Πάνω ψηλά σε ένα λόφο βρίσκονται μερικές ταφόπετρες. Πηγαίνετε να τις δείτε από κοντά. Η πρώτη από αριστερά αντιστοιχεί στον τάφο του παππού τού Largo, τον οποίο σκάβετε με το φτυάρι (USE SHOVEL ON GRAVE) και παίρνετε τα κόκαλά του. Φύγετε από το νεκροταφείο και κατευθυνθείτε προς το χάρτη. Από εκεί πηγαίνετε στην παραλία. Κοντά στο σημείο που εμφανίζεστε υπάρχει ένα ξύλο. Πάρτε το και επιστρέψτε στο χάρτη.



Το επόμενο μέρος είναι η πόλη Woodtick, όπου θα πάτε στο γραφείο του Wally του χαρτογράφου (δεύτερη πόρτα από δεξιά). Μπαίνετε μέσα, συζητάτε και στη συνέχεια τον παρακολουθείτε, μέχρι τη στιγμή που θα βγάλει το μονόκλ του για να τρίψει τα μάτια του. Αμέσως το αρπάζετε από το γραφείο, παίρνετε και ένα κομμάτι χαρτί από το σωρό κάτω δεξιά στην οθόνη και φεύγετε. Κάτω στην οθόνη, στο πλοίο υπάρχει ένα παράθυρο. Πηγαίνετε σε αυτό και μπαίνετε στην κουζίνα του πλοίου. Πάνω στο τραπέζι βρίσκεται ένα μαχαίρι, το παίρνετε και φεύγετε πάλι από το παράθυρο. Φεύγετε από το πλοίο αυτό και ακολουθείτε το μονοπάτι προς τα αριστερά, το οποίο σας οδηγεί στο τελευταίο πλοίο. Με τη βοήθεια του μαχαιριού απελευθερώνετε το μικρό αλιγάτορα (USE



KNIFE ON ROPE) και μόλις ελευθερωθεί το πεδίο, από το μαγαζάτορα παίρνετε τα τυρογαριδάκια από το μπολ του ζώου (PICK UP BOWL) και μπαίνετε στο δωμάτιο του Largo.

Αμέσως παίρνετε την περούκα του από τη θέση της επάνω στο γραφείο και φεύγετε ή περιμένετε ώσπου να έρθει ο ίδιος να σας διώξει. Φεύγετε και από αυτό το πλοίο και πηγαίνετε πάνω δεξιά στους πειρατές. Αφού εντοπίσετε τον κουβά, προσπαθείτε να τον πάρετε. Ο διάλογος που ακολουθεί μπορεί να είναι πολύ μικρός, αν απλώς τους ρωτήσετε εάν ανήκει σε αυτούς ο κουβάς. Πιο δεξιά θα βρείτε ένα κουτί, το οποίο ανοίγετε και στερεώνετε με το ραβδί που έχετε βρει προηγουμένως στην παραλία. Βάζετε τα γαριδάκια στο κουτί και δένετε την κλωστή στο ραβδί. Φεύγετε από την οθόνη και όταν επιστρέψετε, βρίσκετε το ποντίκι να τρώει τα γαριδάκια.







Τραβάτε την κλωστή και το ποντίκι πιάνεται στο κουτί. Το ανοίγετε και παίρνετε το ποντίκι μαζί σας.

Τώρα συναντάτε τη σκάλα του πλοίου, την κουζίνα του οποίου επισκεφτήκατε προηγουμένως, και κατεβαίνετε στο μπαρ. Ζητάτε ένα ποτό και συζητάτε με τον μπάρμαν μέχρι να εμφανιστεί ο Largo, ο οποίος μεταξύ πολλών άλλων θα φτύσει στον τοίχο. Με το λευκό χαρτί σκουπίζετε τον τοίχο, μόλις φύγει, και φεύγετε από το μπαρ, αλλά ξαναμπαίνετε στην κουζίνα από το παράθυρο. Βάζετε το ποντίκι στην κατσαρόλα με τη σούπα πάνω στη στόφα και φεύγετε από εκεί που μπήκατε. Ξανακατεβαίνετε στο μπαρ και παραγγέλνετε σούπα, ώστε να απολυθεί ο μάγειρας. Δέχεστε τη θέση που σας προσφέρει ο μαγαζάτορας, παίρνοντας προκαταβολικά τους μισθούς σας. Επειτα από λίγο το σκάτε από την κουζίνα, αφού δεν υπάρχει τίποτε άλλο να κάνετε εκεί.



Φύγετε από την πόλη (συνεχώς δεξιά) και πηγαίνετε στο βάλτο, όπου πρέπει να γεμίσετε τον κουβά με λάσπη. Γυρίστε στην πόλη και συγκεκριμένα στο δωμάτιο του Largo (τελευταίο αριστερά πλοίο),



όπου θα κλείσετε την πόρτα και θα στερεώσετε επάνω της τον κουβά. Κρυφτείτε πίσω από το παραβάν και μόλις φύγει ο πειρατής, ακολουθήστε τον στο πλυντήριο ρούχων. Από εκεί γυρίστε πίσω στην καμπίνα του, κλείστε την πόρτα και πάρτε την απόδειξη. Πηγαίνετε στο πλυντήριο, δώστε την απόδειξη και πάρτε το σουτιέν (!). Φεύγετε προς τα δεξιά από την πόλη και φτάνετε στο χάρτη. Πηγαίνετε πάλι στο βάλτο και με το φέρετρο στην Mojo. Μιλήστε της και δώστε της τα τέσσερα συστατικά για την κατασκευή της κούκλας voodoo. Αμέσως αυτή σας δίνει την κού-





κλα και μερικές καρφίτσες. Φεύγετε και επιστρέφετε στην πόλη. Πηγαίνετε πάλι στο δωμάτιο του Largo, ο οποίος σας φωνάζει να βγείτε έξω. Δοκιμάζετε μέχρι να προλάβετε να χρησιμοποιήσετε τις καρφίτσες πάνω στην κούκλα. Ακολουθεί αρκετό animation και το παιχνίδι περνά στο δεύτερο μέρος.

Μέρος 2ο: The Four Pieces

Πηγαίνετε στο χάρτη και από εκεί στη χερσόνησο. Βρείτε τον Captain Dread.



Μιλήστε του και εκείνος θα σας πει για το μενταγιόν του. Δώστε του το μονόκλ του Wally. Θα σας ζητήσει και κάποια χρήματα. Ενόσω βρίσκεστε πάνω στο πλοίο του Dread, πάρτε τη σακούλα με την τροφή για παπαγάλους. Μπείτε στη συνέχεια στο πλοίο και μιλήστε στον Dread και από το χάρτη που θα σας δώσει επιλέξτε ως προορισμό το PHATT ISLAND.

Με την άφιξή σας στο PHATT ISLAND, συλλαμβάνεστε και μεταφέρεστε στη φυλακή, έπειτα από μια συζήτηση με τον κυβερνήτη. Στο κελί σηκώστε το στρώμα και πάρτε το ραβδί που βρίσκεται από κάτω. Χρησιμοποιήστε το στο κόκαλο που ξεχωρίζει από το σκελετό και αφού το πάρετε, δώστε το στο σκυλί. Πάρτε τα



κλειδιά που του πέφτουν και ανοίξτε την πόρτα του κελιού. Επάνω στα ράφια θα βρείτε δύο φακέλους (Manilla και Gorilla). Ανοίξτε τους, ώστε να πάρετε τα αντικείμενα που περιέχουν (ο ένας περιέχει αυτά που είχατε προτού σας συλλάβουν). Μόλις βγείτε από τη φυλακή, πηγαίνετε δεξιά και ακολουθήστε το μονοπάτι στο βάθος μέχρι την αποβάθρα. Εκεί θα βρείτε έναν ψαρά,





τον οποίο καλείτε σε "μονομαχία ψαρέματος", απ' όπου βγαίνοντας νικητής θα πάρετε το καλάμι του. Αφού βάλετε το στοίχημα, φεύγετε και μπαίνετε στη βιβλιοθήκη. Ανοίγετε τη μικρογραφία φάρου που βρίσκεται δίπλα στην είσοδο και παίρνετε το φακό. Πηγαίνετε στην υπάλληλο και πιάνετε συζήτηση, ώστε να σας δώσει μια δανειστική κάρτα. Αφού την πάρετε, δίνοντας τα ...στοιχεία σας πηγαίνετε στον αλφαβητικό κατάλογο (δεξιά της εισόδου) και παίρνετε τρία βιβλία (ο μέγιστος δυνατός αριθμός). Το ένα βρίσκεται στο R και λέγεται Recipies - The Joy of Hex (θα το βρείτε και μέσω του V - Voodoo). Το δεύτερο βρίσκεται στο D, τιτλοφορείται Disasters και αναφέρεται σε ναυάγια πλοίων. Το τρίτο μπορεί να είναι ένα οποιοδήποτε άχρηστο βιβλίο. Για να το πάρετε λέτε στον ήρωα να το θυμηθεί. Αφού διαλέξετε και τα τρία, πηγαίνετε στην υπάλληλο και τα ζητάτε. Βγαίνοντας από τη βιβλιοθήκη, ακολουθείτε το δρόμο αριστερά μέχρι να φτάσετε σε ένα μονοπάτι που οδηγεί στο βάθος και από εκεί στο χάρτη. Διαλέγετε την κατοικία του PHATT (MANSION).



Μπείτε από την μπροστινή πόρτα και προσπαθώντας να ανεβείτε, μιλήστε στο φρουρό. Πείτε του ότι σας μπερδεύει με τον ξάδερφό σας και στείλτε τον να ...σβήσει τη φωτιά στην κουζίνα.

Ο δρόμος είναι ελεύθερος. Ανεβαίνετε επάνω και βρίσκεστε στο δωμάτιο του κοιμώμενου Phatt. Ανταλλάξτε το βιβλίο που βρίσκεται επάνω του με το άχρηστο βιβλίο που πήρατε από τη βιβλιοθήκη (USE book1 ON book2, όπου book1 ο τίτλος του δικού σας και book2 του Phatt). Αφού το πάρετε, μπορείτε να φύγετε από το μέρος αυτό και



να γυρίσετε στην πόλη από το χάρτη. Επίσης, καλή ιδέα είναι να διαβάσετε τα βιβλία που έχετε πάρει.

Στο δρόμο με τη βιβλιοθήκη μπορείτε να διακρίνετε δύο εσοχές. Πηγαίνετε στην πρώτη από αριστερά και παρακολουθήστε το στοίχημα. Μόλις ο παίκτης φύγει, ακολουθήστε τον και μπείτε στη δεύτερη εσοχή, όπου κρυμμένος πίσω από μερικά κιβώτια θα πρέπει να απομνημονεύσετε το σύνθημα, το οποίο είναι απλούστατο: σας δείχνει κάποιον αριθμό με το χέρι του και στη συνέχεια σας δείχνει έναν δεύτερο, ρωτώντας σας ποιος είναι. Εσείς πρέπει,

ανεξάρτητα από το τι σας δείχνει, να πείτε τον πρώτο αριθμό, δηλαδή τον αριθμό των δαχτύλων που σας έδειξε την πρώτη φορά. Για να πάρετε και εσείς τον επόμενο νικητήριο αριθμό, ανοίγετε την πόρτα και λέτε ότι θέλετε το νούμερο, το οποίο σας δίνεται αν απαντήσετε σωστά. Γυρίζετε στην πρώτη εσοχή και στοιχηματίζετε τον αριθμό που σας δόθηκε. Μόλις κερδίσετε, παίρνετε τα χρήματα και επαναλαμβάνετε



τη διαδικασία άλλες δύο φορές, ώστε να πάρετε την πρόσκληση και το εισιτήριο. Τώρα φύγετε και πηγαίνετε στο πλοίο του Dread (δεξιά στην οθόνη). Ζητήστε του να σας μεταφέρει στο BOOTY ISLAND.

Εκεί μπαίνετε στο κατάστημα με τις αντίκες και αγοράζετε ό,τι βρείτε μπροστά σας: PARROT'S MIRROR, SHINY SAW, ELVIS PLATE, PIRATE HATS, HUB CAPS, FEATHER PEN, SHIPS HORN, SIGN ABOUT PARROT και γενικά ό,τι μπορεί να αγοραστεί. Για να γίνει αυτό, προσπαθείτε να πάρετε κάτι (PICK UP) και ζητάτε να το αγοράσετε.

Σε μερικά αντικείμενα ίσως συναντήσετε κάποια προβλήματα, αφού αρχικά ο καταστηματάρχης θα αρνηθεί να σας τα δώσει (π.χ. SIGN ABOUT PARROT και PARROT'S MIRROR), ενώ άλλα δεν είναι καν για πούλημα. Για τον καθρέφτη του παπαγάλου θα πρέπει πρώτα να κάνετε τα εξής: Αφού αγοράσετε το σήμα για τον παπαγάλο, θα ελευθερωθεί ένας γάντζος. Πάρτε τη



σακούλα που πήρατε από το πλοίο του Dread και βάλτε την στο γάντζο. Η φωτογραφία θα αποσπάσει την προσοχή του παπαγάλου από τον καθρέφτη και ο πωλητής θα σας δώσει και αυτόν. Μόλις τελειώσετε με όλα τα αντικείμενα, ζητήστε του να αγοράσετε και το χάρτη από το γραφείο του. Τελικά, ο μόνος τρόπος για να



πάρετε το χάρτη είναι να τον ανταλλάξετε με το άγαλμα που βρίσκεται στο βυθισμένο πλοίο Mad Monkey (θυμηθείτε το βιβλίο). Βγείτε τώρα και περάστε απέναντι στο







δρόμο, στο κατάστημα με τα κοστούμια, όπου ο υπάλληλος αρνείται να σας δώσει κάποιο μέχρι να του δείξετε το εισιτήριο για το πάρτι της κυβερνήτριας Marley. Το κοστούμι αυτό είχε κρατηθεί για τον προηγούμενο ιδιοκτήτη της πρόσκλησης. Αφού το πάρετε, φεύγετε και από εδώ.

Κατευθυνόμενοι προς τα δεξιά, συναντάτε την Kate έξω από το κατάστημα με τα μεταχειρισμένα φέρετρα. Μιλήστε της, πάρτε το φυλλάδιο και αφού τη χαιρετήσετε, φύγετε προς τα δεξιά. Μετά το κατάστημα του Stan θα βρείτε το διαγωνισμό φτυσίματος (!) και αφού τον περάσετε προς τα δεξιά, θα βγείτε στο χάρτη του νησιού. Πηγαίνετε στην κατοικία της Marley. Στο δρόμο θα συναντήσετε μια γυναίκα ντυμένη LeChuck. Μιλήστε μαζί της και προχωρήστε στο σπίτι. Εκεί παρατηρήστε τα δύο μονοπάτια (ένα προς τα αριστερά και ένα προς τα δεξιά). Αφού επιλέξετε κάποιο, φτάνετε στο πίσω μέρος του οικήματος. Στην πόρτα που οδηγεί στην κουζίνα βρίσκονται τα σκουπίδια. Σπρώξτε τους τενεκέδες και με το θόρυβο εμφανίζεται ο μάγειρας φωνάζοντας εκνευρισμένος. Σας κυνηγά, καθώς φεύγετε από το μονοπάτι από το οποίο ήρθατε. Αφού κάνετε το γύρο της έπαυλης, φτάνετε πάλι στην είσοδο της κουζίνας και προτού έρθει ο μάγειρας, μπαίνετε μέσα. Παίρνετε ένα από τα ψάρια στο δοχείο και φεύγετε. Θα ακούσετε ακόμα μερικές φωνές από το μάγειρα. Αγνοήστε τον, όμως, ώστε να μπει πάλι στην κουζίνα του. Γυρίστε τώρα στο μπροστινό μέρος της έπαυλης και μπείτε από την κυρία είσοδο. Εκεί οι καλεσμένοι σάς αγνοούν. Στο αριστερό άκρο του δωματίου μπορείτε να βρείτε έναν πίνακα, στη γωνία του οποίου θα βρείτε ένα κομμάτι χάρτη, το οποίο χρειάζεστε. Το παίρνετε και φεύγετε από







το σπίτι. Ο κηπουρός με το σκυλί θα σας σταματήσει και θα σας οδηγήσει στο δωμάτιο της κυβερνήτριας. Μιλήστε της όσο πιο ευγενικά γίνεται και δεν θα πάθετε τίποτε. Στο τέλος της συζήτησης θα σας πάρει το χάρτη και θα τον πετάξει από το παράθυρο. Φύγετε από το δωμάτιο και



βγείτε έξω, προσπαθώντας να πιάσετε το χαρτί μέχρι αυτό να καταλήξει στην άκρη του βράχου. Τώρα επιστρέψτε πάλι στο σπίτι και ανεβείτε στο δωμάτιο της κυβερνήτριας. Εκείνη λείπει. Πάρτε το μακρύ ξύλο πάνω από το κρεβάτι της και βγείτε πάλι έξω, όπου το σκυλί θα γαβγίζει. Αφού το διατάξετε να σωπάσει, πάρτε το ...στην τσέπη σας και γυρίστε στο χάρτη από το μονοπάτι. Πηγαίνετε στην πόλη και από εκεί επιλέξτε από το πλοίο του Dread ως επόμενο προορισμό το PHATT ISLAND.

Πηγαίνετε στην αποβάθρα όπου προηγουμένως βάλατε το στοίχημα και δώστε στον ψαρά το ψάρι που πήρατε από την έπαυλη. Αυτός θα παραδεχτεί ότι έχασε



και θα σας δώσει το καλάμι του. Γυρίστε στο πλοίο του Dread και επιλέξτε το BOOTY ISLAND.

Εδώ ακολουθήστε το μονοπάτι αριστερά του παλαιοπωλείου (πίσω από το γέρο με το κανόνι) και θα βγείτε στο χάρτη του νησιού. Διαλέξτε το βράχο και μόλις φτάσετε εκεί, πηγαίνετε στην πλαγιά του βράχου όπου θα βρείτε το κομμάτι του χάρτη που χάσατε. Πιάστε το με το καλάμι του ψαρέματος. Ομως, λίγο προτού πάρετε το χάρτη στα χέρια σας, τον ξαναχάνετε από ένα πουλί και αυτός προσγειώνεται σε ένα μεγάλο δέντρο. Γυρίστε στο χάρτη και διαλέξτε το μεγάλο δέντρο. Παρατηρήστε τις τρύπες στον κορμό του δέντρου. Η πρώτη έχει μια σανίδα που λειτουργεί σαν σκαλοπάτι. Βάλτε το μεγάλο μπαστούνι (OAR) στη δεύτερη και ανεβείτε στο δέντρο από αριστερά (από τη ρίζα). Ομως, δυστυχώς, το μπαστούνι δεν αντέχει και ο ήρωας καταλήγει στο έδαφος. Πάρτε το σπασμέ-





νο μπαστούνι και γυρίστε στο πλοίο το Dread, από όπου θα επιλέξετε το SCAB ISLAND. Πηγαίνετε αριστερά και μπείτε στην πρώτη πόρτα που θα βρείτε, η οποία είναι η είσοδος για το μαγαζί του μαραγκού. Δώστε του το μπαστούνι και αυτός θα το ενισχύσει. Μόλις σας το δώσει, πηγαίνετε στο χαρτογράφο. Δώστε του το φακό του φάρου (από τη βιβλιοθήκη) και μετά πηγαίνετε στο μπαρ Bloody Lip. Παραγγείλτε μερικά ποτά από όλα τα χρώματα και στο τέλος ο μπάρμαν θα σας δώσει ένα παράξενο καλαμάκι, με το οποίο αργότερα θα μπορέσετε να τα πιείτε. Προς το παρόν, παραγγείλτε του grog και θα σας πει ότι την αγόρασε όλη η Kate. Εντοπίστε το μετρονόμο πάνω από τον Jojo, τη μαϊμού, και βάλτε εκεί την μπανάνα. Αυτός αφαιρείται και έτσι μπορείτε να τον πάρετε. Γυρίστε πάνω από τις σκάλες.

Επάνω θα πάτε πάλι στο πλυντήριο και





τους πειρατές. Κόβετε το ξύλινο πόδι του πειρατή που κοιμάται και φεύγετε. Αυτό έχει ως επακόλουθο να φύγει ο ξυλουργός από το μαγαζί του. Πηγαίνετε, λοιπόν, εκεί και πάρτε το σφυρί του και μερικά καρφιά. Γυρίστε στο χάρτη, από εκεί στο πλοίο του Dread και πηγαίνετε στο BOOTY ISLAND. Εδώ βρείτε το μαγαζί του Stan και μπείτε μέσα. Ζητήστε του να σας δείξει ένα φέρε-



τρο. Μόλις μπει μέσα, κλείστε το φέρετρο και καρφώστε το καπάκι, ώστε να τον παγιδέψετε. Βρείτε και πάρτε το κλειδί της κρύπτης (πίσω από τον πάγκο).

Αφού φύγετε από το κατάστημα του κακόμοιρου του Stan, πηγαίνετε στο διαγωνισμό φτυσίματος και δίπλα στις σημαίες χρησιμοποιήστε την κόρνα (ships horn). Θα φύγει ο διοργανωτής και γρήγορα πρέπει να μετακινήσετε τα σημαιάκια, ώστε να μικρύνουν οι αποστάσεις και να κερδίσετε

το διαγωνισμό. Αναμείξτε το κίτρινο με το μπλε ποτό που έχετε στα αντικείμενά σας και με το καλαμάκι πιείτε το πράσινο υγρό που φτιάξατε. Μιλήστε στο διοργανωτή και λάβετε μέρος στο διαγωνισμό. Τώρα, το κόλπο για να κερδίσετε είναι να παρακολουθείτε το ύφασμα που ανεμίζει στον τελευταίο θεατή δεξιά. Οταν ο αέρας θα είναι δυνατός και ευνοϊκός, κάντε την προσπάθειά σας. Πάρτε το πρώτο βραβείο και γυρίστε στο παλαιοπωλείο. Ο ιδιοκτήτης αρχικά δεν ενδιαφέρεται για την πλάκα που θα του προσφέρετε, όμως αν αρχίσετε



να μιλάτε συνεχώς τιμητικά γι' αυτήν, μπορεί να φτάσει στα 6.000 νομίσματα. Τότε πουλήστε την και φύγετε. Διαβάστε το βιβλίο για τις καταστροφές και σημειώστε τις συντεταγμένες του πλοίου Mad Monkey. Βρείτε πάλι την Kate και ζητήστε της να νοικιάσετε το πλοίο της. Δείξτε της



πού θέλετε να πάτε πάνω στο χάρτη (εμφανίζονται οι συντεταγμένες) και γρήγορα θα βρεθείτε εκεί. Βουτήξτε στην περιοχή και στον πάτο θα βρείτε το βυθισμένο πλοίο. Στο μπροστινό μέρος του πλοίου θα βρείτε τη μορφή που ψάχνετε. Είναι πολύ βαριά για να την ανεβάσετε στην επιφάνεια. Γι' αυτό, φέρτε την στο πίσω μέρος όπου βρίσκεται η άγκυρα και τραβήξτε το σχοινί της, ώστε να σας ανεβάσει επάνω η Kate.

Οταν φτάσετε στο BOOTY ISLAND, ρωτήστε την αν είναι η ίδια Kate που αγόρασε όλη την grog. Δεν θα σας δώσει καθόλου, αλλά γρήγορα θα την εκδικηθείτε. Τώρα γυρίστε στο παλαιοπωλείο, όπου θα δώσετε την κεφαλή στο μαγαζάτορα και θα πάρετε το κομμάτι από το χάρτη, το πρώτο από τα τέσσερα που πρέπει να συλλέξετε. Το δεύτερο κομμάτι, όπως θα θυμάστε, βρίσκεται στο μεγάλο δέντρο.









Βγείτε από το μαγαζί και πηγαίνετε στο χάρτη και από εκεί στο μεγάλο δέντρο. Βάλτε τώρα το ενισχυμένο μπαστούνι στην τρύπα στην οποία το βάλατε προηγουμένως και ξαναδοκιμάστε να ανεβείτε επάνω. Οταν πατάτε στο μπαστούνι, πάρτε τη σανίδα και βάλτε την στην επόμενη τρύπα. Ετσι θα ανεβείτε σιγά σιγά μέχρι την κορυφή. Εκεί θα βρείτε τρία σπίτια. Αρχικά θα πάτε στο πάνω αριστερά, από όπου θα πάρετε το τηλεσκόπιο. Υστερα στο πρώτο θα μπείτε και θα βρείτε το πουλί που σας βούτηξε το χάρτη να κάθεται σε πλήθος άλλων άχρηστων. Βάλτε το σκυλί να ψάξει στο σωρό και σε λίγο θα εμφανιστεί με το χάρτη. Σε λίγο θα έχετε και το δεύτερο κομμάτι σας. Κατεβείτε από το δέντρο και από το χάρτη πηγαίνετε στο πλοίο του Dread. Το SCAB ISLAND είναι ο επόμενος προορισμός σας.

Εδώ πηγαίνετε αμέσως στο χάρτη (δεξιά



συνεχώς) και διαλέγετε το νεκροταφείο. Εκεί δεξιά θα βρείτε μερικούς μεγαλοπρεπείς τάφους και την κρύπτη. Ανοίξτε την πόρτα με το γνωστό κλειδί και μπείτε μέσα. Στο βιβλίο των πειρατών (από τη βιβλιοθήκη) θα διαβάσετε φράσεις που θα σας χρειαστούν. Τώρα κοιτάξτε το φέρετρο και θα παρατηρήσετε μερικές γνωστές



προτάσεις. Ανοίξτε το φέρετρο και πάρτε τις στάχτες από το εσωτερικό του. Φύγετε από το νεκροταφείο και πηγαίνετε στο βάλτο και με το γνωστό τρόπο, μέσω του φερέτρου, πηγαίνετε στη Mojo. Πείτε της ότι βρήκατε στάχτες και ότι μπορεί να σας φτιάξει το ASHES-2-LIFE. Δώστε της τις στάχτες και όταν σας πει ότι δεν θυμάται τη συνταγή, δώστε της το τελευταίο βιβλίο από τη βιβλιοθήκη, αυτό με τις συνταγές. Μόλις σας δώσει το μείγμα, φύγετε και από το χάρτη γυρίστε για άλλη μία φορά στο νεκροταφείο. Πηγαίνετε στη γνωστή κρύπτη, κοιτάξτε στο φέρετρο και χρησιμοποιήστε το μαγικό μείγμα πάνω στο





νεκρό, ο οποίος επιστρέφει στη ζωή. Είναι ο ιδιοκτήτης της παράγκας στην παραλία, ο οποίος ...αγνοούσε το θάνατό του (!) και θα πρέπει εσείς να του εξηγήσετε τι έχει συμβεί. Εχει μάλιστα την εντύπωση ότι άφησε ανοιχτή τη στόφα, γι' αυτό σας δίνει το κλειδί καθώς προσφέρεστε να ελέγξετε για χάρη του. Βγαίνετε από την κρύπτη και το νεκροταφείο και πηγαίνετε στην παραλία. Εκεί, αφού βρείτε την καλύβα, ανοίγετε την πόρτα και σβήνετε τη φωτιά με τη χρήση των κουμπιών. Τώρα επιστρέψτε στο νεκροταφείο και μπείτε στην κρύπτη. Ρίξτε ξανά το μαγικό υγρό στο νεκρό, ώστε να έρθει στη ζωή για άλλη μία φορά. Πείτε του ότι όλα είναι εντάξει και αυτός θα σας δώσει το τρίτο κομμάτι του χάρτη και θα αναπαυθεί εν ειρήνη.

Τώρα, με το πλοίο του Dread επιστρέφετε στο PHATT ISLAND. Καιρός να εκδικηθείτε την Kate. Στην αφίσα, που περιγράφει τον ήρωα ως καταζητούμενο, κολλάτε την εικόνα της Kate. Ετσι, αν φύγετε προς το πλοίο του Dread και γυρίσετε, θα γίνετε μάρτυρες της σύλληψής της από το φρουρό. Πηγαίνοντας στη φυλακή θα βρείτε το φάκελο με τα πράγματα της Kate, από όπου θα πάρετε το μπουκάλι με την grog. Πηγαίνετε στο χάρτη και τώρα επιλέξτε τον καταρράκτη. Εκεί περπατήστε κατά μήκος της πλευράς του και ανεβείτε στην κορυφή του λόφου. Εκεί θα βρείτε ένα μικρό άνοιγμα και μια αντλία, η οποία ελέγχει τη ροή του καταρράκτη. Χρησιμοποιήστε τη μαϊμού σαν... κλειδί για την αντλία και ο καταρράκτης σταματά να ρέει. Γυρίστε πίσω και μπείτε στο τούνελ που αποκαλύπτεται, το οποίο συνδέει το PHATT ISLAND με το μικρό γειτονικό νησάκι. Εκεί θα βρείτε ένα αγρόκτημα, το μονοπάτι που οδηγεί σε αυτό (αριστερά), το τούνελ που σας έφερε εδώ και μία







τρύπα κάτω από το σπίτι. Προς το παρόν, πηγαίνετε στο αγρόκτημα, ανοίξτε την πόρτα και μπείτε μέσα. Εκεί θα συναντήσετε έναν άντρα με τον οποίο θα συζητήσετε και θα σας προκαλέσει σε διαγωνισμό ποτού. Θα φύγει για λίγο ετοιμάζοντας grog, θα γυρίσει με ένα ποτήρι για εσάς και θα ξαναφύγει για να ετοιμάσει ένα για τον εαυτό του. Κατά τη διάρκεια της απουσίας του αντικαταστήστε την αυθεντική grog με αυτήν της Kate με τον εξής τρόπο: Πάρτε το ποτήρι και αδειάστε το στο δέντρο. Τώρα χρησιμοποιήστε το μπουκάλι της Kate στο ποτήρι και γεμίστε το. Βάλτε το πάλι στο τραπέζι. Ο άντρας έρχεται και κάθεστε στο τραπέζι. Πίνετε πρώτοι και αυτός στη συνέχεια και πέφτει αναίσθητος. Πάνω στο δωμάτιο θα βρείτε μια κορνίζα καθρέφτη, στην οποία θα βάλετε τον καθρέφτη που πήρατε από το παλαιοπωλείο. Μετά πηγαίνετε στην κάτω





δεξιά γωνία του δωματίου και ανοίγετε το παράθυρο. Βγείτε τώρα από την μπροστινή πόρτα και πηγαίνετε στο άσχημο άγαλμα. Διαβάστε την πλάκα στην μπροστινή βάση, η οποία σας λέει τι να κάνετε στη συνέχεια. Χρησιμοποιήστε το τηλεσκόπιο στο άσχημο άγαλμα. Θα δείτε μια ακτίνα, η οποία τελικά θα χτυπά πάνω σε ένα τού-



βλο στον τοίχο, στο αριστερό άκρο του δωματίου. (Θυμηθείτε αυτό το τούβλο.) Μόλις σταματήσει το φως, θα πέσει το τηλεσκόπιο και θα το σηκώσετε. Πηγαίνετε τώρα στο τούβλο και το τραβάτε. Κάτω από την καταπακτή όπου πατάτε είναι το υπόγειο, στο οποίο βρίσκεται το τέταρτο και τελευταίο κομμάτι του χάρτη. Αν βρείτε το σωστό τούβλο, η καταπακτή θα σας οδηγήσει στο υπόγειο, αλλιώς θα σας ρίξει πάλι στην παραλία.

Πάρτε τώρα το χάρτη από το σκελετό και από την τρύπα στο πάτωμα γυρίστε στην παραλία. Από εδώ πηγαίνετε στο πλοίο του Dread και μετά στο SCAB

ISLAND για άλλη μία φορά. Εδώ θα επισκεφτείτε πρώτα το εργαστήρι του Wally, στον οποίο θα δώσετε το ένα κομμάτι του χάρτη. Αυτός θα σας αναθέσει να του φέρετε ένα παρασκεύασμα που έχει παραγγείλει από τη Mojo. Φεύγετε και πηγαίνετε στο βάλτο και στο σπίτι της, όπου της ζητάτε το υγρό. Αυτή βλέπει όραμα ότι ο Wally παθαίνει κάτι κακό και φεύγετε για την παραλία. Εξετάζετε τη



σακούλα που πήρατε και αποκαλύπτονται μια βόμβα... αγάπης και ένα κουτί σπίρτα. Πηγαίνετε στην πόλη και στο γραφείο του Wally, όπου διαβάζετε το χαραγμένο μήνυμα πάνω στο γραφείο. Μετά επιστρέφετε στο βάλτο. Εκεί θα βρείτε ένα μεγάλο κιβώτιο. Αφού ο ήρωας διαβάσει τη διεύθυνση, το ανοίγετε και μπαίνετε μέσα.

Μέρος 3ο: LeChuck's Fortress

Το κιβώτιο φτάνει στον προορισμό του και ο ήρωας βγαίνει από αυτό. Πηγαίνετε δεξιά και ανεβαίνετε στην πόρτα, στην





κορυφή της σκάλας. Μπαίνετε μέσα και διασχίζοντας το δωμάτιο προς τα δεξιά, φτάνετε στο επόμενο, από το οποίο επίσης φεύγετε προς τα δεξιά. Κατεβαίνετε τις σκάλες και πηγαίνετε στο κελί, όπου θα βρείτε τον Wally.

Συζητήστε μαζί του και σας εξηγεί πού θα βρείτε το κλειδί του κελιού του. Φεύγετε από τις σκάλες που μπήκατε και πηγαίνετε στο δωμάτιο με τους τρεις σκελετούς.

Σώστε το παιχνίδι, ώστε να μπορείτε εύκολα να ξαναρχίσετε αν κάνετε κάποιο λάθος. Διαβάστε το χαρτί που είχατε χρησιμοποιήσει για να μαζέψετε το σάλιο του Largo στην αρχή της περιπέτειας και σπρώξτε το σκελετό που ταιριάζει στην πρώτη περιγραφή (πρώτη τριάδα γραμμών του κειμένου πάνω στο χαρτί). Συνεχίστε στο δεύτερο δωμάτιο με τη δεύτερη περιγραφή και το ίδιο στο τρίτο και το τέταρ-







το. Ετσι θα φτάσετε στο γραφείο του LeChuck. Ανοίξτε τη μεγάλη πόρτα και μπείτε στο δωμάτιο. Πάρτε το κλειδί του κελιού που κρέμεται και αμέσως σας παγιδεύει ο LeChuck. Σύντομα βρίσκεστε κρεμασμένοι με τον Wally να αιωρείστε πάνω από ένα δοχείο με οξύ. Χρησιμοποιήστε το καλαμάκι για να πιείτε το πράσινο υγρό και φτύστε δεξιά πάνω στην πανοπλία. Σημαδέψτε μέχρι να πετύχετε την κάτω δεξιά άκρη της, ώστε το σάλιο να σβήσει το κερί. Σε λίγο θα βρεθείτε σε ένα σκοτεινό δωμάτιο. Χρησιμοποιήστε τα σπίρτα....

Μέρος 4ο: Dinky Island

Προσγειώνεστε στην παραλία. Πηγαίνετε δεξιά. Αν θέλετε, μιλήστε στον Herman και στη φιλοσοφική ερώτηση που θα σας κάνει, απαντήστε ALL COLORS, όταν εμφανιστεί (μετά από πολύ κόπο) αυτή η απάντηση. Πάρτε τώρα το ποτήρι μαρτίνι



από το αποστακτήριο, το λοστό που βρίσκεται δίπλα του (δεξιά) και το μπουκάλι από τη θάλασσα (λίγο πιο αριστερά). Ανοίξτε το βαρέλι πίσω από τον παπαγάλο και πάρτε το μπισκότο. Δώστε το στον παπαγάλο.

Σπάστε το μπουκάλι στο βράχο, γεμίστε το ποτήρι του μαρτίνι με νερό από τη θάλασσα και αποστάξτε το, ώστε να φύγει το αλάτι. Πηγαίνετε αριστερά στην παρα-



λία και από την εσοχή μπείτε στη ζούγκλα. Αρχικά, ακολουθήστε το αριστερό μονοπάτι και στην επόμενη οθόνη πηγαίνετε επάνω. Με το μπουκάλι σκίστε τη σακούλα που κρέμεται από το δέντρο και πάρτε το κουτί με τα κράκερ. Γυρίστε πίσω στο σταυροδρόμι και ακολουθήστε το δεξί μονοπάτι.

Στην επόμενη οθόνη θα βρείτε ένα κουτί. Πάρτε το σχοινί που το δένει, ανοίξτε το με το λοστό και πάρτε από μέσα το δυναμίτη. Τώρα ακολουθήστε το μονοπάτι προς τα δεξιά και στην επόμενη οθόνη πάλι δεξιά. Φτάνετε στο δεινόσαυρο. Εκεί

έρχεται και το πουλί. Χρησιμοποιήστε το νερό (ποτήρι μαρτίνι με νερό) με το κουτί τα κράκερ και θα πάρετε δύο κρακεράκια. Δώστε το ένα στο πουλί και αφού σας πει το δρόμο, πηγαίνετε προς τα επάνω μέχρι να βρείτε το σωρό με τις πέτρες όπου θα έρθει ο παπαγάλος. Δώστε του και το τελευταίο κράκερ και πηγαίνοντας μία οθόνη δεξιά, βρίσκετε το μεγάλο Χ, στο οποίο αμέσως μετά έρχεται και ο Herman. Μαζί επιστρέφετε στην παραλία, αλλά τώρα εσείς πηγαίνετε αμέσως στο Χ, μέσω του δρόμου που μόλις σας υπέδειξε ο Herman. Σκάβετε το Χ και αφού ανάψετε το δυναμίτη, χρησιμοποιώντας επάνω του τα σπίρτα, τον βάζετε στην τρύπα.



Δεύτερη έκρηξη και μετά από τα ...διαφημιστικά, βρίσκεστε πεσμένος στην τρύπα που ανοίξατε. Χρησιμοποιήστε το σχοινί πάνω στο λοστό και μετά το αντικείμενο που δημιουργείται στα λυγισμένα σίδερα του τσιμέντου. Θα παρακολουθήσετε μια γνώριμη σκηνή και σε λίγο ο ήρωας θα προσγειωθεί ανώμαλα σε ένα σκοτεινό δωμάτιο.

Ο διακόπτης του φωτός βρίσκεται στο 1/2 της οθόνης, όσον αφορά στην κατακόρυφη απόσταση από την επάνω πλευρά της, και στα 3/4, όσον αφορά στην οριζόντια απόσταση από τα αριστερά. Η έκπληξη έρχεται μόλις τον ανοίξετε. Μόλις ελευθερωθείτε, προσπαθήστε με κάθε τρόπο να φτάσετε στο δωμάτιο με τις πρώτες βοήθειες, το οποίο βρίσκεται στο



τέρμα δεξιά των διαδρόμων. Μπαίνετε εκεί και παίρνετε το κρανίο του πατέρα. Από το καλάθι των αχρήστων, στα δεξιά, παίρνετε τα γάντια και αφού ανοίξετε το ιατρικό συρτάρι, παίρνετε και την υποδερμική ένεση.

Βγείτε από το δωμάτιο αυτό και μία οθόνη αριστερά (θα βρείτε την πινακίδα FIRST AID >) μπείτε στο δωμάτιο στο βάθος, ανοίξτε όλα τα κιβώτια που βρίσκονται στο πάτωμα και πάρτε ένα αντικείμενο από το καθένα: μπαλόνι, μπίρα από ρίζες, κούκλα voodoo. Τώρα φύγετε και μία οθόνη αριστερά (θα βρείτε το σήμα <ELEVATOR) μπαίνετε στο δωμάτιο, όπου υπάρχει μια χαλασμένη μηχανή grog και μια φιάλη με ήλιο. Φουσκώνετε στη φιάλη τα δύο γάντια και το μπαλόνι. Στη συνέχεια χρησιμοποιείτε τον επιστροφέα χρημάτων της μηχανής grog, ώστε να πέσει στο πάτωμα ένα νόμισμα.





Αμέσως (συνήθως) έρχεται ο LeChuck, ο οποίος παίρνει το νόμισμα από κάτω. Τη στιγμή ακριβώς που σκύβει, τραβάτε τα εσώρουχά του που αποκαλύπτονται και μετά σας πετά αλλού. Γυρίζετε στο ίδιο δωμάτιο και επαναλαμβάνετε το κόλπο με το νόμισμα και τον επιστροφέα. Μόλις όμως μπει στο δωμάτιο ο LeChuck, χρησιμοποιήστε επάνω του το λευκό μαντίλι που έχετε πάρει από το μαγαζί του Stan. Μόλις ο LeChuck φυσήξει τη μύτη του, σας το επιστρέφει και σας πετά πάλι έξω. Βρίσκετε το ασανσέρ, το καλείτε με το κουμπί στα αριστερά του και μπαίνετε μέσα. Αμέσως έρχεται ο LeChuck, αλλά τη στιγμή που θα εμφανιστεί, τραβάτε το μοχλό (αριστερά) και η πόρτα τού κόβει τα γένια. Μόλις σταματήσει το ασανσέρ, βρίσκεστε στον τελευταίο όροφο όπου, αφού ανοίξετε την πόρτα και βγείτε έξω, θα έχετε αρκετό χρόνο, ώστε να κατασκευάσετε την κούκλα voodoo που σας χρειάζεται. Βάζετε, λοιπόν, στην τσάντα Juju ένα-ένα τα εξής αντικείμενα: το κρανίο του πατέρα σας, τις τρίχες του LeChuck, το μαντίλι, την κούκλα και το εσώρουχό του. Σε λίγο θα έχετε μια κλασική πλέον κούκλα voodoo.





Μπαίνετε στο ασανσέρ και γυρίζετε (με το μοχλό) στο κάτω πάτωμα, όπου θα εμφανιστεί ο LeChuck μόλις βγείτε έξω. Γρήγορα χρησιμοποιείτε την υποδερμική ένεση στην κούκλα και κάνετε μια βόλτα, ώστε να τον ξανασυναντήσετε. Τώρα, καθώς θα μιλήσετε μαζί του, επιλέξτε τη φράση που σχετίζεται με την αφαίρεση του ποδιού της κούκλας. Αποδεικνύεται αποτελεσματικότατη. Οταν ο LeChuck σας ζητήσει να του βγάλετε τη μάσκα, κάντε το. Το παιχνίδι έχει τελειώσει.

ΟΙ ΘΡΥΛΟΙ ΤΩΝ ADVENTURES!



ΔΡΧ. 4500

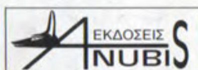
Δύο βιβλία με τις λύσεις των δημοφιλέστερων adventures, γραμμένα ειδικά για τους οπαδούς της περιπέτειας.



ΔΡΧ. 4100

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΗΜΕΡΑ!

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΣΤΟ 3601761 ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΤΑ ΣΤΕΙΛΟΥΜΕ



ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: **COMPUPRESS SUPPORT CENTER** (Omni Shop)
Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3601761, 3641095
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: **MTS INSTITUTE OF COMPUTER SCIENCE**
Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470